

GAMIFICATION e MEDIA EDUCATION nel Piano Scuola Estate 2022! ***Imparare giocando si può ed è anche più efficace!***

Buongiorno,

nel **Piano Scuola Estate 2022**, per quanto riguarda la fase di **potenziamento degli apprendimenti**, tra i laboratori specifici per il consolidamento delle competenze scientifiche e digitali sono indicate le attività di **gioco didattico, coding, media education e robotica**.

La **GAMIFICATION**, ovvero **l'apprendimento mediante l'uso di giochi, videogiochi e tecnologie digitali**, può diventare davvero molto utile in questo senso per stimolare la partecipazione attiva degli studenti, soprattutto nel periodo estivo.

Giocare piace a tutti e attraverso il gioco è possibile "arrivare" a tutti gli studenti, anche a coloro che fanno fatica ad assimilare le regole e le casistiche nelle materie considerate più ostiche.

Per queste ragioni, La invitiamo a partecipare al nostro nuovo **pratico corso online** che, partendo dalle indicazioni teoriche sull'importanza e i benefici dell'approccio ludico per l'apprendimento, Le consentirà di **imparare a costruire i giochi (con le parole, i numeri, le immagini, i video, gli audio) da utilizzare in aula o in didattica a distanza e a scegliere**, tra i numerosi strumenti e applicazioni già disponibili, quelle che possono **rispondere meglio alle esigenze dei Suoi studenti**.



Online Seminar (Videocorso online di formazione pratica) - **Corso Accreditato MIUR (20 ore)**

GAMIFICATION PER LA SCUOLA: imparare giocando

Esperienze, idee e suggerimenti operativi

A cura del dott. Francesco Passantino, formatore e consulente esperto ICT impegnato da anni nella formazione scolastica di bambini e adulti sulle tematiche della digitalizzazione e delle nuove tecnologie.

L'Online Seminar è un corso online di formazione pratica costituito da **4 lezioni (dispense pdf, video tutorial, slides di sintesi e test intermedi)** disponibili sul nostro portale web dedicato alla formazione.

- ✓ **Disponibilità immediata** di tutto il materiale didattico.
- ✓ Potrà **accedere ai contenuti formativi in qualsiasi momento e da ogni luogo**.
- ✓ Questo corso online è **accreditato (20 ore formative)** e **acquistabile anche con la Carta del Docente**.

Perché partecipare?

- Per imparare a **stimolare, attraverso il gioco, l'apprendimento e la partecipazione attiva**.
- Per avere una **"bussola" utile a comprendere**, tra gli strumenti e le applicazioni disponibili online e offline, quelli più adatti ai Suoi studenti.
- Per capire **come sviluppare il proprio progetto di gamification**, partendo dai consigli operativi del nostro esperto.
- Per capire **come sfruttare gli elementi tipici del gioco e stimolare e potenziare le competenze, come indicato dal Piano Scuola Estate**.
- **Attestato di partecipazione finale (20 ore)**.

SCONTO 15% per iscrizioni pervenute entro il 30 giugno 2022!

Per iscriversi inviare il modulo d'iscrizione allegato via email o via Fax al n. 0376 1582116!

Per ogni chiarimento ci può contattare al n. 0376/391645 o via email a formazione@aidem.it

Programma delle Lezioni



Lezione 1

Introduzione

- Giocando si impara
- L'approccio ludico e i benefici per l'apprendimento
- Learning by doing
- Gli elementi tipici del gioco che possono giovare all'apprendimento
- Studiare due volte: far creare agli studenti i compiti con il coding
- Premiare l'apprendimento di nuove competenze e conoscenze e lo sviluppo di nuove attitudini

Dispensa, slides di sintesi, questionario intermedio



Lezione 2

Giochi che funzionano, online e offline

- Kahoot, creare quiz interattivi in classe o per la DAD
- Creare quiz a punti con Google Form
- Geocaching, la caccia al tesoro con il GPS
- L'esplorazione fotografica
- "Story cubes", i dadi per lo storytelling
- "Le mille e una storia", un gioco senza regole
- Da tre parole all'elevator pitch

Videolezione, slide di sintesi, questionario intermedio



Lezione 3

Sviluppa il tuo progetto di Gamification

- La pianificazione del gioco: tema, target, dinamica, meccanismi, componenti
- Scratch, la piattaforma di sviluppo
- Giochi con parole, numeri, immagini, audio e video
- Hardware per i giochi: makey makey, micro:bit
- Il repository di Scratch

Videolezione, slides di sintesi, questionario intermedio



Lezione 4

Esperienze sul campo

- Giochi d'impresa, i casi di Startup Weekend e JA
- Le gare di robotica educativa con Arduino
- Le invasioni digitali su Instagram e Wikipedia
- La community dei Google Local Guides
- Ingress e Pokemon Go
- Gamification, oltre la scuola
- La visione di Baricco sul libro "The Game"
- I Serious game
- La partecipazione locale e gli urban games
- Nuove skill per il mondo del lavoro

Approfondimenti

- Prossimi passi, Bibliografia, Sitografia

Videolezione, materiale didattico, slides di sintesi, questionario intermedio

➔ **Attestato Finale di partecipazione** (20 ore di formazione)

Relatore: Dott. Francesco Passantino

Consulente nelle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per diverse imprese pubbliche e private. Formatore ICT impegnato da anni nella formazione scolastica di bambini e adulti sulle tematiche della digitalizzazione e delle nuove tecnologie. Ha fondato il Google Developer Group di Palermo e il CoderDojo Palermo.

Per iscriversi inviare il presente modulo via email o via fax al n. 0376 1582116!

MODULO D'ISCRIZIONE (Si prega di scrivere in stampatello in modo leggibile)

Titolo: "GAMIFICATION PER LA SCUOLA: imparare giocando - Esperienze, idee e suggerimenti operativi"

Prezzo per partecipante: € 79,00*

(10022603)



Sì, desidero iscrivermi utilizzando la **CARTA del DOCENTE****
(Codice identificativo Catalogo Piattaforma Sofia: 62542)

**Per gli acquisti effettuati tramite la Carta del Docente non è possibile beneficiare delle offerte in corso.
In caso di acquisto tramite Carta del Docente l'IVA è esente.



Sì, desidero iscrivermi **beneficiando delle offerte in corso** senza utilizzare la Carta del Docente.

OFFERTA LIMITATA: SCONTO 15% per iscrizioni entro il 30 giugno 2022 (€ 67,15*)

Ulteriore sconto del 10% per 2 o più iscritti dello stesso istituto scolastico.

* IVA esente ai sensi del D.P.R. 633/72, art.10.

362/22 05

Si prega di fatturare a Partecipante/i (Nome e Cognome)

Partita IVA Codice Fiscale CIG Codice Univoco.....

Scuola di appartenenza: Infanzia Primaria Secondaria I° Secondaria II° Dirigente Scolastico

Via n° CAP Città Prov

Telefono Fax Email

Data, Firma e Timbro per accettazione:.....

Sottoscrivendo il presente ordine confermo di aver preso visione dell'informativa, pubblicata sul sito "aidem.it" al seguente link <https://www.aidem.it/privacy/> per il trattamento dei dati personali per le finalità e con le modalità in essa indicate e previste. Per ogni ulteriori informazioni sul trattamento dei tuoi dati, contattatami all'indirizzo privacy@aidem.it Ti ricordiamo, altresì, che puoi opporli in ogni momento al trattamento dei tuoi dati personali se esso è fondato sul legittimo interesse, inviando la tua richiesta ad Aidem all'indirizzo privacy@aidem.it. DISDETTA: L'eventuale disdetta all'Online Seminar dovrà essere comunicata in forma scritta entro 5 giorni dalla data di acquisto. Trascorso tale termine, verrà addebitata l'intera quota d'iscrizione. Con la firma del presente modulo di iscrizione si danno per lette e accettate le condizioni generali, pubblicate sulla pagina web www.aidem.it (www.aidem.it/wpcontent/uploads/2018/11/Condizioni_Generali.pdf)